

Master System®

Astérix®

AND THE
SECRET MISSION



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores conecte também o joystick 2
2. Coloque o cartucho ASTERIX AND THE SECRET MISSION no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. ASTERIX AND THE SECRET MISSION é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



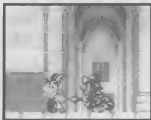
ASTERIX E A MISSÃO SECRETA



Estamos no ano 50 A.C. A Gália encontra-se invadida pelas hordas romanas. Mas a chama da resistência permanece acesa num pequeno vilarejo onde Asterix, Obelix e seus fieis companheiros vivem sob a autoridade do chefe Abraracurcix. Eles resistem aos poderosos romanos bebendo a poção mágica que Panoramix, o Druida, prepara para lhes dar uma força incrível.

Mas surgiu um problema: Há uma epidemia na aldeia e o motivo é que a poção mágica está acabando. Se César souber disto, ele perceberá que chegou a hora de ordenar uma invasão para sufocar este último foco de resistência.

Mas surgiu um problema: Há uma epidemia na aldeia e o motivo é que a poção mágica está acabando. Se César souber disto, ele perceberá que chegou a hora de ordenar uma invasão para sufocar este último foco de resistência.



É necessário que Panoramix produza um antídoto antes que a notícia chegue a Roma. Mas ele precisa de plantas medicinais especiais que estão espalhadas pelos 4 cantos do país. E é aqui que Asterix e Obelix entram em cena.

Depende de você explorar a Gália a fim de encontrar as 6 ervas mágicas. O terreno é hostil e os romanos são brutos e trapaceiros. Só você poderá salvar o vilarejo da invasão romana.



EM BUSCA DAS ERVAS ESCONDIDAS

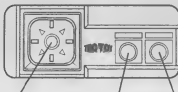


Asterix e Obelix partem seguindo 2 caminhos diferentes em busca destas ervas tão difíceis de achar. Você poderá escolher com qual destes personagens você quer jogar. Cada um deles enfrentará 6 fases perigosas repletas de soldados romanos. Há 1 planta medicinal escondida em cada fase. Sua missão é encontrar todas elas.

Além disso, Asterix e Obelix possuem seus próprios controles individuais que dão acesso a habilidades especiais.



Assuma o controle !



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Não importa se você é Asterix ou Obelix, há botões de controle que você precisará conhecer para prosseguir em seu caminho.

Botão D

- Pressione-o para a direita e para a esquerda para mover-se nessas direções.
- Pressione-o para baixo para se agachar.
- Pressione-o para cima para subir escadas, trepadeiras, etc.
- Pressione-o para cima para entrar por portas.

Botão 1

- Pressione-o para dar socos.
- Pressione-o para passar rapidamente pelas telas anteriores ao jogo ou para fazer seleções nos menus.

Botão 2

- Pressione-o para pular.
- Pressione-o para passar rapidamente pelas telas anteriores ao jogo ou para fazer seleções nos menus.

ASTERIX

Botão D

- Pressione-o para a direita ou para a esquerda para empurrar objetos.
- Pressione-o para surfar sobre jatos de água.

Botão 1

- Mantenha-o pressionado e em seguida pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para correr.
- Pressione-o no meio de um salto para dar socos para baixo.

Botão 2

- Pressione-o no meio de um salto para executar um salto duplo.
- Pressione-o para pular sobre o inimigo e esmagá-lo.

OBELIX

Botão D

- Pressione-o para baixo para deslizar em descidas ou para cavar túneis.

Botão 1

- Pressione-o no meio de um salto para dar chutes.

Botão 2

- Pressione-o para dar cabeçadas contra objetos elevados.
- Pressione-o repetidamente para nadar debaixo da água.

PARA COMEÇAR A JOGAR

Depois de ligar o video game, aparecerão 2 avisos quanto à legislação. Depois deles virá a Tela de Título com um passeio de Asterix e alguns outros personagens do jogo. Se você esperar, será iniciada uma demonstração do jogo ou aparecerão algumas cenas da história de Asterix. Para retornar à Tela de Título, pressione o Botão 1 ou 2. Em seguida pressione o Botão 1 ou 2 para passar para a Tela de Seleção de Idioma e de Modo de Jogo.



Primeiro, escolha entre francês, inglês ou alemão, indicados pelas bandeiras na parte superior da tela. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita até que o idioma que você escolheu esteja piscando. Em seguida pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar sua decisão. Debaixo das bandeiras há 2 imagens: uma do Asterix e a outra é dele com seu amigo Obelix. Estas imagens indicam o nome dos jogadores. Depois de selecionar o idioma, o contorno de uma destas imagens ficará piscando. Use o Botão D para escolher se o jogo terá 1 ou 2 jogadores. Em seguida pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar sua decisão.



SOZINHO OU A DOIS

Depois de escolher seu idioma e o modo de jogo, a Tela de Seleção de Personagens aparecerá. Para um jogo com apenas 1 jogador, ela determinará qual será o personagem com que você irá partir; no caso de jogo com 2 jogadores, ela decidirá se será o Asterix ou o Obelix que irá começar. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita até que o contorno do personagem que você escolheu esteja piscando, e então pressione o Botão 1 ou 2 para iniciar o jogo.



Nos jogos com apenas 1 jogador, depois de completar com sucesso uma fase, você poderá mudar de personagem.

Num jogo com 2 jogadores, cada vez que o Asterix ou o Obelix perder uma vida, o jogo retornará ao outro personagem. Portanto, você estará seguindo a evolução dos 2 personagens paralelamente.

Depois de ter selecionado se o jogo será com 1 ou 2 jogadores, haverá uma breve paródia com Panoramix, Asterix e Obelix. Espere alguns segundos até que termine ou então pressione os Botões 1 ou 2 para iniciar sua busca.

Observação: Mesmo no caso de jogo com 2 jogadores, somente o Joystick 1 será utilizado.

PARA GANHAR PONTOS E CONSUMIR OBJETOS



Em seu caminho, você ganhará pontos destruindo inimigos, terminando as rodadas dentro do tempo especificado e recolhendo certos objetos.

Ao longo de seu percurso haverá recipientes com estes objetos. Abra-os e retire o que houver de dentro deles. Há outros objetos escondidos nas rochas.



A poção confere a Asterix a força para arrebentar rochas durante uma fase.



O mapa é essencial para que Asterix consiga sair da primeira fase.



As moedas valem 50 pontos.



O bife acrescenta 1 coração ao seu medidor de corações.



Os copos restauram o seu medidor de corações até a capacidade máxima.



1-UP dá a você mais 1 vida.

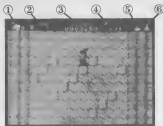


Os ossos valem 50 pontos (consulte também a Fase de Bônus, na página 13).



Há um objeto que aumenta a capacidade de seu medidor de corações. Você conseguirá encontrá-lo quando ele aparecer?

INDICADORES DE TELA



- ① Você verá uma imagem do Asterix ou do Obelix, dependendo de qual deles estiver em ação e o número de vidas restantes (você começará com 3).
- ② Cada vida compreende 3 corações. Reforce seu medidor de corações recolhendo objetos; ele se esvaziará quando você sofrer danos.
- ③ Este indicador mostra a pontuação acumulada até o momento.
- ④ Mostra o número de ossos que você recolheu.
- ⑤ Se o Asterix tiver apanhado objetos como a poção ou o mapa, eles serão mostrados aqui.
- ⑥ Fique atento ao medidor de tempo para saber quanto ainda resta a você.

AS 6 FASES RUMO À SALVAÇÃO

O Asterix e Obelix têm que seguir caminhos diferentes mas seu objetivo é o mesmo: recolher as 6 plantas medicinais e salvar a aldeia dos romanos!

Asterix		Obelix	
A1	Pradarias	Pradarias	O1
A2	Rio	Bosque	O2
Seleção do Personagem			
	A? O?		
A3	Caverna	Caverna	O3
	A? O?		
A4	Mar Barco 2	Fundo do Mar Barco 1 Mar Barco 2	
	A? O?		
A5	Neve Gelo	Deserto 1 Deserto 2 Ruínas	O5
	A? O?		
A6	Templo 1 Templo 2 Templo 3	Templo 1 Templo 2 Templo 3	O6

FASES DE BÔNUS



Além das 6 fases, existem ainda 2 Fases de Bônus. Se você tiver sorte o bastante de chegar até uma delas, Ideafix, o cachorro de estimação do Obelix, terá um tempo limitado para apanhar todos os objetos que conseguir para ganhar pontos extras. Entretanto, para entrar

numa Fase de Bônus, o número de ossos que você possui deverá ser um múltiplo de 4.

Utilize o Botão D e o Botão 2 para guiar o Ideafix pela tela. Os ossos valem 50 pontos, as moedas valem 100, a carne vale 200, os copos valem 300 e o 1-UP vale 500. Além disso, há um bônus de 5.000 pontos se você fizer uma fase perfeita.

FIM DO JOGO/CONTINUAÇÃO

Você começará o jogo com 3 vidas. Você perderá 1 vida toda vez que o medidor de corações chegar a 0. Quando todas as suas vidas se acabarem e seu medidor de coração se esvaziar novamente, aparecerá a Tela de Fim de Jogo.

Serão mostrados 3 placares. O placar mais alto é a pontuação máxima obtida num jogo desde o início do jogo, e os placares 1P e 2P indicam as pontuações dos jogadores 1 e 2, respectivamente. O placar do segundo jogador será obviamente 0 se apenas 1 jogador estiver jogando.

Você poderá continuar ou reiniciar um jogo. Se sua opção for a de reiniciar, você voltará à Tela de Título. Se decidir continuar, você entrará novamente no jogo a partir do ponto inicial da rodada onde parou.

PRESTE ATENÇÃO A...

- alavancas que funcionam como chaves para abrir novas direções.
- última rocha que não foi esmagada pois ela poderá estar escondendo alguma coisa vital.
- morte que vem de cima, que pode ser causada tanto por um romano quanto por uma rocha.
- superfícies sólidas - mas não por muito tempo!
- caminhos em que se perde tempo e que conduzem a objetos de valor duvidoso.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

PREDATOR 2



Predator 2™ & © 1990, 1992 Twentieth Century
Fox Film Corporation. © 1992 Acclaim Entertainment
Todos os direitos reservados

Muito bem, garoto! Nós somos do FBI e temos duas notícias para lhe dar. Uma boa e a outra...

A boa é que a cidade está à beira do caos, devastada por uma guerra de gangues e você foi encarregado da situação.

A outra é que o Predador voltou. Se você não se lembra dele, vamos refrescar sua memória: Há alguns anos um extraterrestre veio à Terra com uma missão... caçar seres humanos! Nossas fontes garantem que agora ele está ainda mais poderoso e que consegue até ficar invisível!

Mais um detalhe: esqueça qualquer tipo de arma que você já viu até hoje, pois elas não funcionam contra ele. Para destruí-lo, só armas alienígenas! Será que você conseguirá repetir a façanha de Schwarzeneger no primeiro filme e derrotar este monstro?



CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e conserto por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.

TEC TOY

NºCO 0212621264

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

© 1993 Les Éditions
Albert René/Götschne Udenro

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

